

STRANGE

L'ANOMALIA

RANGO

TENACIA

PE

Arlo Coulton

È UN/UNA **Vector** **Perspicace** CHE

Ha il Porto d'Armi SU **Terra**

·VIGORE·

·PRONTEZZA·

·INTELLETO·

RESERVA	ATTUALE	ATTITUDINE	RESERVA	ATTUALE	ATTITUDINE	RESERVA	ATTUALE	ATTITUDINE
10		1	16		1	8		0

·ABILITÀ·

<input type="radio"/>	Difesa di Prontezza	<input type="radio"/>	Percezione
	(senza armatura)		
<input type="radio"/>	Correre		
<input type="radio"/>	Equilibrio		
<input type="radio"/>	Iniziativa		

·ATTACCHI·

·CAPACITÀ SPECIALI·

ARMAMENTO	MED.	DANNO
Pistola 9mm		5
Coltello da caccia	-1	2

Individuare punti deboli: il GM indica il punto debole dei PNG, se questi ne hanno uno
 Quando non indossa armature è addestrato nella difesa di Prontezza Traslazione (in particolare è bravo a facilitarla)
 Perforare (1 punto Prontezza)
 Reattivo
 Tiratore: infligge 1 danno in più con le pistole

·EQUIPAGGIAMENTO·

0

- vestiario
- Binocolo
- Cellulare
- Pistola 9mm con 3 caricatori di munizioni (arma media a distanza)
- Coltello da caccia (arma leggera da mischia)

\$720

·CRYPTO·

2

Modulo da cecchino (livello 6)
 Scurovisore (livello 5)

·TIRI DI RECUPERO·

<input type="checkbox"/>	LAZIONE	<input type="checkbox"/>	10 MINUTI	<input checked="" type="checkbox"/>	1D6+	1	<input type="checkbox"/>	1 ORA	<input type="checkbox"/>	10 ORE
--------------------------	---------	--------------------------	-----------	-------------------------------------	------	---	--------------------------	-------	--------------------------	--------

·TRACCIA DEL DANNO·

<input type="checkbox"/>	INDEBOLITO	AL COSTO PER LIVELLO DI TENACIA, IGNORA EFFETTI MINORI O MAGGIORI.
<input type="checkbox"/>	DEBILITATO	IN COMBATTIMENTO, CON TIRI DA 17 A 20, INFLIGGE SOLO 41 DANNO.
<input type="checkbox"/>		PUÒ SOLO MUOVERSI A DISTANZA RAVVICINATA SE LA RESERVA DI PRONTEZZA È PARI A 0. NON PUÒ NEMMENO MUOVERSI.

THE STRANGE

L'ANOMALIA

COSTRUIRE IL PERSONAGGIO

USARE LA SCHEDA PRINCIPALE PER DESCRIVERE IL TUO PERSONAGGIO NELLA RICORSIONE IN CUI INIZIA IL GIOCO

USARE LA SCHEDA DELLA RICORSIONE PICCOLA PER OGNI RICORSIONE ADDIZIONALE DURANTE IL GIOCO

LE INFORMAZIONI SU UNA SCHEDA DELLA RICORSIONE POTREBBERO CAMBIARE DA UNA RICORSIONE ALL'ALTRA



•AVANZAMENTO•

(Quattro di questi avanzamenti sono necessari per avanzare di Ranggo, Costo = 4 PE ciascuno)

MIGLIORAMENTO DELLE RISERVE
(+4 punti nelle Riserve di caratteristica)

PERFEZIONAMENTO
(+1 a un'Attitudine o scelta)

MAGGIOR TENACIA
(+1 alla Tenacia)

ABILITÀ
(addestrato in un'abilità o specializzato in una abilità già selezionata)

ATTO
(fare riferimento al manuale base di The Strange - L'Anomalia)

« SCHEDA DELLA RICORSIONE »

•BACKGROUND•

Arlo ha debiti con molte persone e non ha i soldi per ripagarli. Recentemente, facendo pratica di tiro a segno, Arlo ha accidentalmente ferito la Dott.ssa Sybil Holloway procurandole una brutta ferita. Sta a lei decidere se covare risentimento, avere paura di Arlo o perdonarlo.

•ILLUSTRAZIONE•

•APPUNTI•

« SCHEDA DELLA RICORSIONE »

« SCHEDA DELLA RICORSIONE »

STRANGE

L'ANOMALIA

RANGO TENACIA PE

Vanessa Torgue

È UN/UNA Vector Robusta CHE

Brandisce Due Armí SU Terra

·VIGORE·			·PRONTEZZA·			·INTELLETTO·		
RESERVA	ATTUALE	ATTITUDINE	RESERVA	ATTUALE	ATTITUDINE	RESERVA	ATTUALE	ATTITUDINE
16	1		10	1		8		0

·ABILITÀ·		
<input type="checkbox"/> Difesa di Vigore	<input type="checkbox"/> Difesa di Prontezza	
	(senza armatura)	
	Correre	
	Nascondersi	

·ATTACCHI·		
	RECUP.	DANNO
Sfollagente	-1	2
Sfollagente*	-1	2

·CAPACITÀ SPECIALI·

+1 all'Armatura e +1 ai tiri di recupero
 Ottiene un'altra arma leggera quando trasla verso una nuova ricorsione
 Quando non indossa armature è addestrata nella difesa di Prontezza
 Traslazione (in particolare è brava a facilitarla)
 Abituata alle armature: riduce di 2 il costo in Vigore e la riduzione alla Prontezza
 Schianto (1 punto Vigore)
 *Stile a due armi leggere: sferra 2 attacchi con armi leggere con una sola azione

2

Abiti casual
 Giubbotto di pelle (armatura leggera)
 Sfollagente (arma leggera da mischia)
 Altro sfollagente (arma leggera da mischia)
 Attrezzatura da campeggio

\$200

·CRYPTO·

2

Curativo (livello 6)
 Granata elettrica (livello 5)

·TIRI DI RECUPERO·

LAZIONE 10 MINUTI 1D6+2 1 ORA 10 ORE

·TRACCIA DEL DANNO·

INDEBOLITO DEBILITATO

AL COSTO PER LIVELLO DI TENACIA. IGNORA EFFETTI MINORI O MAGGIORI.
 IN COMBATTIMENTO CON TIRI DA 17 A 20. INFLIGGE SOLO 41 DANNO.

PUÒ SOLO MUOVERSI A DISTANZA RAVVICINATA SE LA RESERVA DI PRONTEZZA È PARI A 0. NON PUÒ NEMMENO MUOVERSI.

THE STRANGE

L'ANOMALIA

COSTRUIRE IL PERSONAGGIO

USARE LA SCHEDA PRINCIPALE PER DESCRIVERE IL TUO PERSONAGGIO NELLA RICORSIONE IN CUI INIZIA IL GIOCO

USARE LA SCHEDA DELLA RICORSIONE PICCOLA PER OGNI RICORSIONE ADDIZIONALE DURANTE IL GIOCO

LE INFORMAZIONI SU UNA SCHEDA DELLA RICORSIONE POTREBBERO CAMBIARE DA UNA RICORSIONE ALL'ALTRA



•AVANZAMENTO•

(Quattro di questi avanzamenti sono necessari per avanzare di Ranggo. Costo = 4 PE ciascuno)

MIGLIORAMENTO
DELLI RISERVI
(+4 punti nelle Riserve
di caratteristica)

PERFEZIONAMENTO
(+1 a un'Attitudine o scelta)

MAGGIOR TENACIA
(+1 alla Tenacia)

ABILITÀ
(addestrato in un'abilità o
specializzato in una abilità già
acquistata)

ATTO
(fare riferimento al
maximali base di
The Strange - l'Anomalia)

« SCHEDA DELLA RICORSIONE »

•BACKGROUND•

Vanessa è nativa di Ardeyn, ma è convinta che nessuno sulla Terra lo sappia. Quando compì 16 anni, un malvagio stregone la maledisse e lei si salvò fuggendo sulla Terra e iniziando lì una nuova vita. Le cose non sono state semplici all'inizio, ma ormai si è abituata.

Vanessa si è accorta della bravura di "Flip" con le armi. A prescindere da come lo consideri, non può fare a meno di rispettarlo per questa sua capacità.

•ILLUSTRAZIONE•

•APPUNTI•

« SCHEDA DELLA RICORSIONE »

« SCHEDA DELLA RICORSIONE »

« SCHEDA DELLA RICORSIONE »

STRANGE

L'ANOMALIA

RANGO TENACIA PE

L.G Babcock III

È UN/UNA **Spinner** **Affascinante** CHE

Opera Sotto Copertura SU **Terra**

-VIGORE-			-PRONTEZZA-			-INTELLETO-		
RESERVA	ATTUALE	ATTITUDINE	RESERVA	ATTUALE	ATTITUDINE	RESERVA	ATTUALE	ATTITUDINE
9	0		12	1		16	0	

-ABILITÀ-		
A	S	<input type="checkbox"/> Interazioni sociali piacevoli
A	S	<input type="checkbox"/> Persuadere e ingannare
A	S	<input type="checkbox"/> Investigare
A	S	<input type="checkbox"/> Resistere alla persuasione e alla seduzione
A	S	<input type="checkbox"/> Percepire
A	S	<input type="checkbox"/> Crittografia
A	S	<input type="checkbox"/> Violare sistemi informatici

-ATTACCHI-			-CAPACITÀ SPECIALI-	
ARMIA	MEDIO	DANNO		
Pistola 9mm		4	Pratico con armi leggere e medie Traslazione (in particolare è bravo a velocizzarla) Affascinare (1 punto Intelletto) Tessere incoraggiamento (1 punto Intelletto)	

0 **EQUIPAGGIAMENTO** **\$700**

Abiti casual
 Kit del camuffamento
 Attrezzi leggeri
 Nastro adesivo
 Coltello tascabile
 Smartphone

Pistola 9mm con 3 caricatori (arma media a distanza)
 Cuffie speciali per dormire (fatte dalla Dott.ssa Holloway)

-CRYPTO-

2
LIMITE

Stim (livello 5)
Scudo temporaneo (livello 5)

-TIRI DI RECUPERO-

LAZIONE
 10 MINUTI
 1 **ID6+**
 1 ORA
 10 ORE

-TRACCIA DEL DANNO-

INDEBOLITO
 DEBILITATO

-AL COSTO PER LIVELLO DI TENACIA-
 IGNORA EFFETTI MINORI O MAGGIORI
 IN COMBATTIMENTO, CON TIRI DA 7 A 30, INFLIGGE SOLO 4 DANNO
 PUO' SOLO MUOVERSI A DISTANZA RAVVICINATA SE LA RESERVA DI PRONTEZZA È PARI A 0, NON PUO' NEMMENO MUOVERSI

STRANGE

L'ANOMALIA

COSTRUIRE IL PERSONAGGIO

USARE LA SCHEDA PRINCIPALE PER DESCRIVERE IL TUO PERSONAGGIO NELLA RICORSIONE IN CUI INIZIA IL GIOCO
USARE LA SCHEDA DELLA RICORSIONE PICCOLA PER OGNI RICORSIONE ADDIZIONALE DURANTE IL GIOCO

LE INFORMAZIONI SU UNA SCHEDA DELLA RICORSIONE POTREBBERO CAMBIARE DA UNA RICORSIONE ALL'ALTRA



•AVANZAMENTO•

(Quattro di questi avanzamenti sono necessari per avanzare di Ranggo, Costo = 4 PE ciascuno)

MIGLIORAMENTO
DELLI RISERVI
(+4 punti nelle Riserve
di caratteristica)

PERFEZIONAMENTO
(+1 a un'Attitudine o scelta)

MAGGIOR TENACIA
(+1 alla Tenacia)

ABILITÀ
(addestrato in un'abilità o
specializzato in una abilità già
acquisita)

ATTO
(fare riferimento al
maximali base di
The Strange - L'Anomalia)

1 SCHEDA DELLA RICORSIONE 1

•BACKGROUND•

Da piccolo L.G. faceva l'attore ed era molto amato e apprezzato. Ora che è adulto non è così, quindi L.G. tiene segreto questo particolare del suo passato.

Torah Bishop sa del passato da attore di L.G., ma ha tenuto la cosa per sé... almeno finora. La Dott.ssa Holloway ha creato un "marchingegno" che permette a L.G. di dormire meglio.

•ILLUSTRAZIONE•

•APPUNTI•

1 SCHEDA DELLA RICORSIONE 1

1 SCHEDA DELLA RICORSIONE 1

STRANGE

L'ANOMALIA

RANGO

TENACIA

PE

Torah "il mulino a vento" Bishop

È UN/UNA **Spinner** **Irruenta** CHE

va in cerca di Guai SU **Terra**

·VIGORE·

·PRONTEZZA·

·INTELLETTO·

RESERVA	ATTUALE	ATTUALITÀ	RESERVA	ATTUALE	ATTUALITÀ	RESERVA	ATTUALE	ATTUALITÀ
10	0		14*	1		10	0	

·ABILITÀ·

A	S	<input type="radio"/>	Iniziativa	<input type="radio"/>	Ingannare
A	S	<input type="radio"/>	Ignorare la paura e le intimidazioni	<input type="radio"/>	Medicare
A	S				
A	S				
A	S				
A	S				
A	S				
A	S				
A	S				
A	S				
A	S				

*16 senza armatura

·ATTACCHI·

Mazza da baseball	MOD	DANNO
Mitra		5*
		4

·CAPACITÀ SPECIALI·

Pratica con armi leggere e medie
 Traslazione (in particolare è brava a velocizzarla)
 Raggiare (1 punto Intelletto)
 Rapidità di mano (1 punto Pron-
 tezza)
 *Rissaiolo: infligge 1 danno in più
 in mischia (anche a mani nude)
 Trattare ferite: addestrata a medicare

·EQUIPAGGIAMENTO·

1

Abiti casual
 Giubbotto di pelle (armatura leggera; 2 punti
 in meno di Prontezza; indossarlo le costa 1
 punto Vigore ogni ore)
 Mazza da baseball (arma media da mischia)
 Mitra (arma media a distanza a fuoco rapido)
 Kit del pronto soccorso
 Coltellino svizzero
 Cellulare

\$400

DENARO

·CRYPTO·

2

Amplificatore di forza
 (livello 6)
 Rinforza-armatura (livello 5)

·TIRI DI RECUPERO·

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1 AZIONE	10 MINUTI	1D6+	10 ORE
		1	1 ORA

·TRACCIA DEL DANNO·

IL COSTO PER LIVELLO DI TENACIA
 IGNORA EFFETTI MINORI
 O MAGGIORI
 IN COMBATTIMENTO CON
 TIRI DA D7 A D8, INFLIGGE
 SOLO 1 DANNO.
 PUÒ SOLO MUOVERSI A
 DISTANZA RAVVICINATA
 SE LA RISERVA DI
 PRONTEZZA È PARI A 0
 NON PUÒ NESSUNO
 MUOVERSI

INDEBOLITO

DEBILITATO

THE STRANGE

L'ANOMALIA

COSTRUIRE IL PERSONAGGIO

USARE LA SCHEDA PRINCIPALE PER DESCRIVERE IL TUO PERSONAGGIO NELLA RICORSIONE IN CUI INIZIA IL GIOCO

USARE LA SCHEDA DELLA RICORSIONE PICCOLA PER OGNI RICORSIONE ADDIZIONALE DURANTE IL GIOCO

LE INFORMAZIONI SU UNA SCHEDA DELLA RICORSIONE POTREBBERO CAMBIARE DA UNA RICORSIONE ALL'ALTRA



•AVANZAMENTO•

(Quattro di questi avanzamenti sono necessari per avanzare di Range, Costo = 4 PE ciascuno)

MIGLIORAMENTO DELLE RISERVE
(+4 punti nelle Riserve di caratteristica)

PERFEZIONAMENTO
(+1 a un'Attitudine o scelta)

MAGGIOR TENACIA
(+1 alla Tenacia)

ABILITÀ
(addestrato in un'abilità o specializzato in una abilità già selezionata)

ATTO
(fare riferimento al manuale base di The Strange - L'Anomalia)

« SCHEDA DELLA RICORSIONE »

•BACKGROUND•

Torah è proprietaria di un bar del posto ed è una maga dei cocktail. Arlo e Vanessa sembrano dei duri... e Torah spera un giorno di scoprire chi lo sia di più fra lei e loro. Inoltre, Torah sa che da piccolo L.G. è stato un famoso attore, nonostante lui cerchi di nasconderselo.

•ILLUSTRAZIONE•

•APPUNTI•

« SCHEDA DELLA RICORSIONE »

« SCHEDA DELLA RICORSIONE »

STRANGE

L'ANOMALIA

RANGO

TENACIA

PE

Dott.ssa Sybil Holloway

È UN/UNA **Paradox** **Fortunata** CHE

Compie Esperimenti Bizzarri SU **Terra**

·VIGORE· ·PRONTEZZA· ·INTELLETTO·

·VIGORE·			·PRONTEZZA·			·INTELLETTO·		
RESERVA	ATTUALE	ATTUALITÀ	RESERVA	ATTUALE	ATTUALITÀ	RESERVA	ATTUALE	ATTUALITÀ
8	0		8	0		18	1	

·ABILITÀ·

AS	AS	○ Creare esperimenti
AS	AS	○ Conoscenza dell'Anomalia
AS	AS	○ Fisica dell'alta energia
AS	AS	
AS	AS	
AS	AS	
AS	AS	
AS	AS	
AS	AS	

·ATTACCHI·

Pistola leggera	MOD.	DANNO
	-1	2

·CAPACITÀ SPECIALI·

Riserva di Fortuna: 3 punti Riserva flessibili
 Favorita dalla sorte: quando usa PE per ritirare aggiunge +3
 Pratica con armi leggere
 Traslazione (in particolare è brava a iniziarla)
 Premonizione (2 punti Intelletto)
 Infrangere (2 punti Intelletto)
 Analisi di laboratorio (3 punti Intelletto): analizza campioni da una scena di interesse per apprendere fatti pertinenti

·EQUIPAGGIAMENTO·

0	Abiti casual kit di analisi da campo Attrezzi leggeri Coltellino multiuso Smartphone Pistola leggera (arma leggera a distanza)	\$1.700
ARMATURA		DENARO

·CRYPTO·

3

Proiettore di schermo di forza (livello 6)
 Coadiuvante psichico (livello 6)
 Modificatore di fase (livello 5)

·TIRI DI RECUPERO·

<input type="checkbox"/> 1 AZIONE	<input type="checkbox"/> 10 MINUTI	<input checked="" type="checkbox"/> 1 ID6+	<input type="checkbox"/> 1 ORA	<input type="checkbox"/> 10 ORE
-----------------------------------	------------------------------------	--	--------------------------------	---------------------------------

·TRACCIA DEL DANNO·

<input type="checkbox"/> INDEBOLITO	41 COSTO PER LIVELLO DI TENACIA IGNORA EFFETTI MINORI O MAGGIORI IN COMBATTIMENTO CON TEBI DA 17 A 20. INFUGGE SOLO 41 DANNO.
<input type="checkbox"/> DEBILITATO	PUÒ SOLO MIGLIORARE A DISTANZA RAVVICINATA SE LA RISERVA DI PRONTEZZA È PARI A 0 NON PUÒ NESSUNO MIGLIORARE

STRANGE

L'ANOMALIA

COSTRUIRE IL PERSONAGGIO

USARE LA SCHEDA PRINCIPALE PER DESCRIVERE IL TUO PERSONAGGIO NELLA RICORSIONE IN CUI INIZIA IL GIOCO

USARE LA SCHEDA DELLA RICORSIONE PICCOLA PER OGNI RICORSIONE ADDIZIONALE DURANTE IL GIOCO

LE INFORMAZIONI SU UNA SCHEDA DELLA RICORSIONE POTREBBERO CAMBIARE DA UNA RICORSIONE ALL'ALTRA



•AVANZAMENTO•

(Quattro di questi avanzamenti sono necessari per avanzare di Ranggo, Costo = 4 PE ciascuno)

MIGLIORAMENTO DELLE RISERVE
(+4 punti nelle Riserve di caratteristica)

PERFEZIONAMENTO
(+1 a un'Attitudine o scelta)

MAGGIOR TENACIA
(+1 alla Tenacia)

ABILITÀ
(addestrato in un'abilità o specializzato in una abilità già selezionata)

ATTO
(fare riferimento al manuale base di The Strange - L'Anomalia)

« SCHEDA DELLA RICORSIONE »

•BACKGROUND•

Sybil ha studiato la fisica ad alta energia scoprendo qualcosa di... anomalo. Ha voluto pubblicare comunque il risultato delle sue ricerche, ma per questo motivo è stata screditata dal resto della comunità scientifica.

Sybil ha creato uno strumento per permettere a L.G. di dormire meglio, ma teme che nel lungo periodo possa dare effetti indesiderati. Qualche mese fa, Arlo Coulton la ha ferita per sbaglio mentre si esercitava al tiro al bersaglio. Ora Sybil sta bene, ma non sa ancora cosa pensare di lui dopo quell'incidente.

•ILLUSTRAZIONE•

•APPUNTI•

STRANGE

L'ANOMALIA

RANGO

TENACIA

PE

Jonny "Flip" McDaniel

È UN/UNA

Paradox

Aggraziato

CHE

Risolve Misteri

SU

Terra

•VIGORE•

•PRONTEZZA•

•INTELLETTO•

10

0

12

0

14

1

•ABILITÀ•

- Difesa di Prontezza
- Equilibrio e movimenti cauti
- Espressioni artistiche fisiche

- Difesa di Intelletto
- Percezione

•ATTACCHI•

•CAPACITÀ SPECIALI•

	MOD.	DANNO
Pistola leggera	-1	2
Sfollagente	-1	2
Eccezione		4

Pratico con armi leggere
 Traslazione (in particolare è bravo a iniziartela)
 Eccezione (2 punti Intelletto)
 Mente protetta: è addestrato nella difesa di intelletto e ha +2 all'Armatura contro i danni all'intelletto
 Può usare punti Vigore e Prontezza per applicare Tenacia a compiti di Intelletto
 Segugio: addestrato nella Percezione

•EQUIPAGGIAMENTO•

2*

Abiti casual
 Torcia elettrica
 Coltellino svizzero
 Cellulare
 Pistola leggera (arma leggera a distanza)
 Sfollagente (arma leggera da mischia)
 *Armatura 2 solo contro danni all'Intelletto

\$600

DENARO

•CRYPTO•

3

Granata corrosiva (livello 6)
 Modulo di camuffamento (livello 6)
 Sollevatore (livello 5)

•TIRI DI RECUPERO•

1 AZIONE 10 MINUTI 1D6+1 1 1 ORA 10 ORE

•TRACCIA DEL DANNO•

IL COSTO PER LIVELLO DI TENACIA IGNORA EFFETTI MINORI O MAGGIORI
 IN COMBATTIMENTO CON TIRI DA D7 A D20 INFLIGGE SOLO 1 DANNO.
 PUÒ SOLO MIGLIORARE A DISTANZA RAVVICINATA SE LA RISERVA DI PRONTEZZA È PARI A 0 NON PUÒ NEMMENO MIGLIORARE

INDEBOLITO

DEBILITATO

THE STRANGE

L'ANOMALIA

COSTRUIRE IL PERSONAGGIO

USARE LA SCHEDA PRINCIPALE PER DESCRIVERE IL TUO PERSONAGGIO NELLA RICORSIONE IN CUI INIZIA IL GIOCO

USARE LA SCHEDA DELLA RICORSIONE PICCOLA PER OGNI RICORSIONE ADDIZIONALE DURANTE IL GIOCO

LE INFORMAZIONI SU UNA SCHEDA DELLA RICORSIONE POTREBBERO CAMBIARE DA UNA RICORSIONE ALL'ALTRA



•AVANZAMENTO•

(Quattro di questi avanzamenti sono necessari per avanzare di Ranggo. Costo = 4 PE ciascuno)

MIGLIORAMENTO DELLE RISERVE
(+4 punti nelle Riserve di caratteristica)

PERFEZIONAMENTO
(+1 a un'Attitudine o scelta)

MAGGIOR TENACIA
(+1 alla Tenacia)

ABILITÀ
(addestrato in un'abilità o specializzato in una abilità già selezionata)

ATTO
(fare riferimento al manuale base di The Strange - l'Anomalia)

1 SCHEDA DELLA RICORSIONE 1

•BACKGROUND•

Uno degli esperimenti di Jonny ha fatto saltare in aria il suo garage, incendiandogli casa e facendo morire alcuni dei suoi parenti. Di tanto in tanto Jonny sogna ancora quell'episodio.

Arlo ha sempre degli ottimi spunti di riflessione per Jonny. Se ci parla per un'ora ottiene un vantaggio in un compito qualsiasi di Intelletto purché sia legato all'argomento della conversazione.

•ILLUSTRAZIONE•

•APPUNTI•

1 SCHEDA DELLA RICORSIONE 1

1 SCHEDA DELLA RICORSIONE 1

Arlo Coulton

CHE

Ha con sé una Faretra

SU

Ardeyn

• VIGORE •

NUOVA ATTUALE ATTERRISCE

10

1

16

NUOVA ATTUALE ATTERRISCE

1

1

NUOVA ATTUALE ATTERRISCE

8

0

• PRONTEZZA •

• INTELETTO •

• ABILITÀ •

Difesa di Prontezza
(senza armatura)

Correre

Equilibrio

Iniziativa

Percezione

A	S	A	S	A	S	A	S	A	S	A	S
A	S	A	S	A	S	A	S	A	S	A	S
A	S	A	S	A	S	A	S	A	S	A	S
A	S	A	S	A	S	A	S	A	S	A	S
A	S	A	S	A	S	A	S	A	S	A	S
A	S	A	S	A	S	A	S	A	S	A	S
A	S	A	S	A	S	A	S	A	S	A	S
A	S	A	S	A	S	A	S	A	S	A	S
A	S	A	S	A	S	A	S	A	S	A	S
A	S	A	S	A	S	A	S	A	S	A	S
A	S	A	S	A	S	A	S	A	S	A	S
A	S	A	S	A	S	A	S	A	S	A	S

• ATTACCHI •

Arco

Shamshir

4

4

• CAPACITÀ SPECIALI •

Individuare punti deboli: il GM indica il punto debole dei PNG, se questi ne hanno uno

Quando non indossa armature è addestrato nella difesa di Prontezza

Traslazione (in particolare è bravo a facilitarla)

Perforare (1 punto Prontezza)

Reattivo

Può spendere punti Prontezza e Intelletto per applicare Tenacia al fine di infliggere più danni con l'arco

• EQUIPAGGIAMENTO •

Abiti

Arco di pregevole fattura e 24 frecce

Shamshir

Kit dell'esploratore

Attrezzi per costruire frecce

0

720

430

corone

GENABO

Vanessa Torque

CHE

Brandisee Due Armi

SU

Ardeyn

• VIGORE •

BISSA	ATTUALE	ATTENDIBILE
16	1	10

• PRONTEZZA •

BISSA	ATTUALE	ATTENDIBILE
	1	8

• INTELETTO •

BISSA	ATTUALE	ATTENDIBILE
		0

• ABILITÀ •

- Difesa di vigore
- Difesa di Prontezza (senza armatura)
- Corriere
- Nascondersi

• ATTACCHI •

Sciabola
Sciabola*

2
2

• CAPACITÀ SPECIALI •

+1 all'Armatura e +1 ai tiri di recupero
 Ottiene un'altra arma leggera quando
 trasla verso una nuova ricorsione
 Quando non indossa armature è ad-
 destrata nella difesa di Prontezza
 Traslazione (in particolare è brava a fa-
 cilitarla)
 Abituata alle armature: riduce di 2 il
 costo in vigore e la riduzione alla Pron-
 tezza
 Schiantato (1 punto Vigore)
 *Stile a due armi leggere: sfera 2 at-
 tacci con armi leggere con una sola
 azione

• EQUIPAGGIAMENTO •

2

720

Corpetto di cuoio (armatura leggera)
 Sciabola (arma leggera da mischia)
 Altra sciabola (arma leggera da mischia)
 Kit dell'esploratore

200
corone

GENABO

• ILLUSTRAZIONE •

L.G Babcock III

• APPUNTI •

CHE

Compie Miracoli

SU

Ardeyn

• VIGORE •

RESERVA ATTUALE ATTENDIBILE

0

• PRONTEZZA •

RESERVA ATTUALE ATTENDIBILE

10*

RESERVA ATTUALE ATTENDIBILE

16

RESERVA ATTUALE ATTENDIBILE

1

• ABILITÀ •

A	S	Interazioni sociali piacevoli
A	S	<input type="radio"/> Persuadere e ingannare
A	S	<input type="radio"/> Resistere alla persuasione e alla seduzione
A	S	
A	S	
A	S	
A	S	
A	S	
A	S	
A	S	
A	S	
A	S	
A	S	
A	S	
A	S	
A	S	

• ATTACCHI •

Arco

4

• CAPACITÀ SPECIALI •

Pratico con armi leggere e medie
 Traslazione (in particolare è bravo a velocizzarla)
 Affascinare (1 punto Intelletto)
 Tessere incoraggiamento (1 punto Intelletto)
 Tocco curativo (1 punto Intelletto): il suo tocco fa recuperare 1D6 punti in una qualsiasi Riserva (deve superare un compito con difficoltà 2)

• EQUIPAGGIAMENTO •

1

\$720

- Abiti
- Corpetto di cuoio (armatura leggera)
- Arco con 24 frecce
- Kit dell'esploratore

200 corone

GENABO

• ILLUSTRAZIONE •

Torah "il mulino a vento" Bishop

• APPUNTI •

CHE

Governa i Morti

SU

Ardeyn

• VIGORE •

RESERVA ATTUALE ATTENDIBILE
10 0 14*

• PRONTEZZA •

RESERVA ATTUALE ATTENDIBILE
1 1 1

• INTELETTO •

RESERVA ATTUALE ATTENDIBILE
1 10 1

• ABILITÀ •

<input type="radio"/> Iniziativa	<input type="radio"/> Ingannare
<input type="radio"/> Ignorare la paura e le intimidazioni	
*16 senza armatura	

• ATTACCHI •

Shamshir

4

• CAPACITÀ SPECIALI •

Pratica con armi leggere e medie
 Traslazione (in particolare è brava a velocizzarla)
 Raggiurare (1 punto Intelletto)
 Rapidità di mano (1 punto Pron-tezza)
 Interpellare gli spiriti (2 punti Intel-letto)

• EQUIPAGGIAMENTO •

1

\$720

400 corone

GENABO

- Abiti
- Corpetto di cuoio (armatura leggera)
- Shamshir (arma media da mischia)
- Kit dell'esploratore
- 12 bastoncini di incenso
- 10 oerini

• APPUNTI •

• VIGORE • **• PRONTEZZA •** **• INTELETTO •**

8	0	8	1	1
• ABILITÀ •				
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

• CAPACITÀ SPECIALI •

Creare esperimenti
 Conoscenza dell'Anomalia
 Sapienza æþhilim

• ATTACCHI • **• CAPACITÀ SPECIALI •**

	2						
Sciabola	2						
Energie corruttrici* (ignorano l'Armatura)							

Riserva di Fortuna: 3 punti Riserva flessibili
 Favorita dalla sorte: quando usa PE per ritirare aggiunge +3
 Pratica con armi leggere
 Traslazione (in particolare è brava a iniziarda)
 Premonizione (2 punti Intelletto)
 Infrangere (2 punti Intelletto)
 Capacità legate all'aura ancestrale:
 Consanguineo della Morte (1 punto Intelletto)*

• EQUIPAGGIAMENTO •

0 400
 Abiti
 Sciabola (arma leggera in mischia)
 Scudo (vantaggio nei tiri difensivi di Protezionezza)
 Reliquia "effige" dell'incarnazione della Morte
 Kit dell'esploratore

Dott.ssa Sybil Holloway

720

0

Jonny "Flip" McDaniel

CHE

Dimora nella Pietra

SU

Ardeyn

• VIGORE •		• PRONTEZZA •		• INTELETTO •	
RIEPIVA	ATTUALE	RIEPIVA	ATTUALE	RIEPIVA	ATTUALE
15	1	12	0	14	1
• ABILITÀ •					
<input type="radio"/>	Difesa di Prontezza	<input type="radio"/>	Difesa di Intelletto		
<input type="radio"/>	Equilibrio e movimenti cauti	<input type="radio"/>	Espressioni artistiche fisiche		
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			
<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			
• ATTACCHI •			• CAPACITÀ SPECIALI •		
Pugni di pietra	4	Traslocazione (in particolare è bravo a iniziarla)			
Sciabola	2	Eccezione (2 punti Intelletto)			
Eccezione	4	Mente protetta: è addestrato nella difesa di intelletto e ha +2 all'Armatura contro i danni all'intelletto			
		Può usare punti Vigore e Prontezza per applicare Tenacia a compiti di Intelletto			
		Corpo da Golem (sa usare i suoi pugni come armi medie)			
		Quarigione da golem (il suo primo tiro di recupero giornaliero richiede 10 minuti anziché 1 azione)			

#720

1/2*

• EQUIPAGGIAMENTO •

- Borsellino
- Martello e scalpello
- Sciabola (arma leggera da mischia)
- *Armatura 2 solo contro danni all'intelletto

200 corone

GENARO